

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Pengertian media secara terminologi cukup beragam, Sesuai sudut pandang pakar pendidikan. Sadiman (dalam Musfion 2012:26) mengatakan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sementara itu, Robert Henich, dkk (2002: 10) mendefinisikan media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima.

Menurut Daryanto (2011:4), pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal. Proses tersebut dinamakan encoding. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan decoding. Berdasarkan hal tersebut media harus bermanfaat sebagai berikut.

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara siswa dan media pembelajaran.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.

- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran, jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mampu digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2011: 4).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan, member rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman siswa serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut Oemar Hamalik (2008:154) belajar adalah perubahan tingkah laku berkat latihan dan pengalaman. Belajar dalam hal ini harus dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu, agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat. Belajar merupakan usaha menggunakan setiap sarana atau sumber, baik di dalam maupun di luar aturan pendidikan, guna perkembangan dan pertumbuhan pribadi. Menurut Baharudin dan Esa NW (2010:11) belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap.

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah cara diri seseorang untuk melakukan perubahan pada sikap dan pengetahuan untuk kegiatan pembelajaran. Belajar merupakan kegiatan mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan pengertian, pemahaman, keterampilan, nilai sikap yang bersifat lebih relatif lebih konstan dan berbekas. Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik, sebagai sarana pembantu pemahaman pada proses pembelajaran.

2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media adalah sebagai berikut.

1) Kemampuan fiksatif

Kemampuan fiksatif adalah menangkap, menyimpan, dan menampilkan suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

2) Kemampuan manipulating

Kemampuan manipulating adalah media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

3) Kemampuan distributif

Kemampuan distributif adalah sebuah media yang mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio. Berdasarkan paparan diatas, fungsi media pembelajaran memiliki kemampuan fiksatif, manipulating dan distributif yaitu menangkap, menyimpan, menampilkan suatu obyek, memanipulasi obyek sesuai kebutuhan serta mampu menjangkau audiens. Sedangkan hambatan-hambatan dalam pembelajaran yaitu terletak pada verbalisme, salah tafsir, perhatian idak terpusat dan tidak terjadinya pemahaman. Dari paparan tersebut makapenelitian ini bermaksud untuk melakukan fungsi media tetapi juga mengurangi hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam jenis macam. Mulai dari yang paling sederhana hingga media yang paling canggih. Beberapa media yang paling sering digunakan di hampir semua sekolah memanfaatkan media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, overhead proyektor (OHP), dan obyek-obyek nyata.

Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), serta program pembelajaran computer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru. Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. misalnya, mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak.

2.4 Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media. (Arief Sadiman, dkk), memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Proses belajar mengajar harus menyesuaikan dengan kebutuhan yang meliputi, kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang diinginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap peserta didik yang mereka miliki sekarang. Pembuatan media pembelajaran akan digunakan dengan maksimal jika media tersebut memang dibutuhkan sebagai alat yang mampu menunjang proses belajar dan pembelajaran berlangsung. Sebagai perancang program media guru selaku pengajar harus dapat mengetahui pengetahuan atau keterampilan awal yang dimiliki siswa.

Setelah proses awal sudah dilakukan oleh guru, siswa akan menganggap media pembelajaran sebagai sebuah permainan yang sangat menyenangkan bagi siswa, media yang sudah lolos criteria awal tersebut mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Oleh karena itu sebelum media pembelajaran dibuat, pengajar harus meneliti dengan baik pengetahuan awal atau pengetahuan prasyarat yang dimiliki peserta didik sebagai sasaran program. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan uji coba kepada siswa Sadiman dalam (Musfiqon, 2012: 164).

2) Tujuan Oprasional

Perumusan tujuan disesuaikan dengan standar kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan secara tertulis. Sebab pengajar tidak hanya dituntut mampu melakukan persiapan tertulis sebelum mengajar melalui media pembelajaran, tetapi juga dituntut mampu menerapkannya didalam kelas. Rumusan tujuan intruksional yang lengkap mempunyai empat unsur, yaitu:

- a) Audience = tujuan intruksional harus jelas siapa sasaran didik pengajar
- b) Behavior = perilaku apakah yang didapatkan peserta didik pada akhir pembelajaran
- c) Condition = pengajar mengharapkan kondisi peserta didik yang mampu mendemonstrasikan kemampuannya atau keterampilannya
- d) Degree = tingkat keberhasilan peserta didik yang diharap Sadiman dalam (Musfiqon, 2012: 164)

3) Pengembangan Materi Pembelajaran

Untuk dapat mengembangkan bahan intruksional yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang dirumuskan harus dianalisis lebih lanjut. Seperti halnya pada waktu merumuskan tujuan khusus pengajar bertanya kemampuan apa yang dimiliki oleh peserta didik sebelum ia memiliki kemampuan yang dituntut oleh tujuan umum. Demikian pulalah yang harus pengajar lakukan dalam mengembangkan bahan yang akan dipelajari oleh peserta didik.

4) Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Perumusan alat pengukur keberhasilan dapat berupa tes yang mampu mengukur tercapainya kompetensi dan indikator suatu pelajaran, alat pengukur keberhasilan peserta didik ini perlu di rancang dan dikembangkan sebelum program media dibuat atau sebelum proses belajar mengajar terjadi. Alat ini dikembangkan sesuai dengan kompetensi dan indikator yang di capai dan pokok-pokok materi yang akan disajikan pada peserta didik.

2.5 Hubungan Media Pembelajaran dalam Teknologi

Pendidikan terintegrasi dengan teknologi untuk memecahkan persoalan belajar manusia atau dengan kata lain mengupayakan agar manusia (peserta didik) dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil secara optimal. Pemecahan masalah belajar tersebut terjelma dalam bentuk semua sumber belajar atau sering dikenal dengan

komponen pendidikan yang meliputi: pesan, orang/manuisa, bahan, peralatan, teknik, dan latar/lingkungan.

Pemecahan masalah tersebut ditempuh melalui proses analisis masalah, penentuan cara pemecahan, pelaksanaan, dan evaluasi yang tercemin dalam fungsi pengembangan media dalam bentuk riset-teori, desain, produksi, evaluasi, seleksi, logistik dan penyebarluasan/pemanfaatan. Agar semua fungsi ini berjalan dengan baik maka, perlu adanya koordinasi dalam fungsi pengelolaan pendidikan yang meliputi pengelolaan organisasi dan pengelolaan personal.

Maraknya sistem elektronik learning (e-learning) sangat memudahkan para siswa melakukan pembelajaran tanpa interaksi langsung. Kehadiran smartphone sebagai media pendukung proses belajar menjadi sangat dibutuhkan untuk penerapan sistem tersebut. Disertai dengan internet, kecanggihan smartphone untuk mengakses berbagai macam informasi akan lebih cepat dan mudah. Proses pembelajaran antara guru dan siswa juga akan lebih interaktif. Dengan adanya smartphone, guru akan semakin berkembang dalam penyampaian pembelajaran yang modern.

Siswa juga akan lebih bersemangat dalam menerima materi pembelajaran yang tidak membosankan. Namun, dibalik dampak positif yang ada pasti terdapat dampak negatif yang akan timbul ketika pemakaian smartphone diluar kegiatan seorang pelajar. Sehingga para guru dan orang tua lah yang seharusnya mengawasi dalam penggunaan smartphone agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang merugikan

Smartphone menjadi alternatif belajar mengajar bagi para siswa dan guru dengan konsep yang modern dan sangat praktis.

